***Que es la interacción***

Es la disciplina que estudia el intercambio de información entre las personas.

La interacción persona-ordenador y la interfaz de usuario de diseño. Sus intereses de investigación incluyen el trabajo sobre ayudas de memoria electrónicos y otras prótesis cognitivas, aplicaciones informáticas en la educación, equipo-apoyó el aprendizaje cooperativo, multimedia y nuevos medios de comunicación; la visualización del software ; groupware y el ordenador-apoyaron el trabajo cooperativo, animación por ordenador y la informática interactiva de gráficos, equipos de computación y cómo pueden ayudarnos a trabajar mejor y más seguro, y el espíritu empresarial y la gestión de la pequeña empresa, así como la estimulación de la innovación. Baecker también está interesado en las implicaciones sociales de la informática, en especial la cuestión de la responsabilidad en que los humanos y los ordenadores interactúan.

La HCI estudia:

1. El hardware, el software y la repercusión de ambos en la interacción.

2. Los modelos mentales de los usuarios frente al modelo del sistema.

3. Las tareas que desempeña el sistema y su adaptación a las necesidades del usuario.

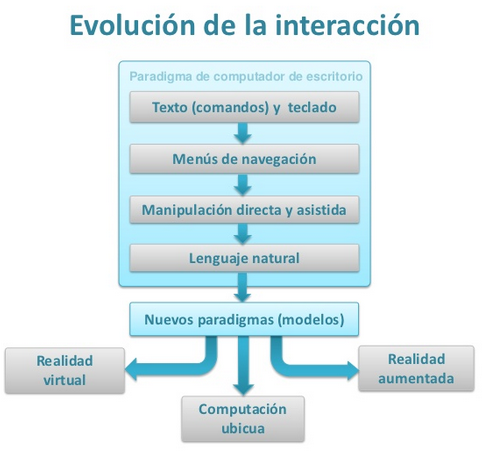
4. El diseño dirigido al usuario, no a la máquina (user-centered design).

5. El impacto organizacional.

**Estilos De Interacción**

Son las diferentes maneras que las personas pueden interactuar las personas.

Un término genérico para agrupar las diferentes maneras en que los usuarios se comunican o interaccionan con el ordenador.

Los estilos de interacción predominantes son:****



**Estilo interacción:**

1. Interfaz por líneas de comandos:

Primer estilo de interacción de uso generalizado y todavía hoy en uso.

Consiste en dar instrucciones directamente al ordenador mediante.

1. Palabras enteras

2. Abreviaturas

3. Caracteres

4. Teclas de función

Ejemplos:

ls -la (UNIX)

dir \*.htm (MS-DOS)

2. Menús de navegación:

Conjunto de opciones visualizadas en pantalla que se pueden seleccionar y llevan a la ejecución de una acción asociada.

Suelen estructurarse jerárquicamente.

Existen guías de estilo para diseñar menús.

Número ideal de opciones: entre 3 y 8

3. Lenguaje natural:

Conocimiento del propio lenguaje, uso de la voz, por tanto manos libres y también movimientos exactos.

4. Manipulación directa:

Representación continúa de los objetos y acciones de interés cambio de una sintaxis de órdenes compleja por la manipulación de objetos y acciones.

Acciones rápidas, incrementales y reversibles que provocan un efecto visible inmediato en el objeto seleccionado. Posible gracias a las pantallas gráficas de alta resolución y los dispositivos apuntadores

Historia: Xerox Star, Apple Macintosh.

Entorno más común: interfaz WIMP.

Windows, Icons, Menus, Pointer*s.*

Manipulación asistida:

La manipulación directa exige que el usuario explicite todas las tareas y controle todos los eventos.

El creciente número de nuevos usuarios exige un cambio en la forma de interactuar con el ordenador.

La interacción asistida usa la metáfora del asistente personal o agente que colabora con el usuario.

El usuario no dirige la interacción trabaja de forma cooperativa con el agente o agentes se reduce el esfuerzo del usuario Agentes vs Asistentes

**BIBLIOGRAFIA**

[**http://es.slideshare.net/percynegrete/paradigmas-hci**](http://es.slideshare.net/percynegrete/paradigmas-hci)

[**http://es.scribd.com/doc/39106686/Interaccion-Hombre-Ordenador**](http://es.scribd.com/doc/39106686/Interaccion-Hombre-Ordenador)

**http://es.wikipedia.org/wiki/Interacci%C3%B3n**